

PENGARUH TINGKAT INTENSITAS PEMAIN DARING (ONLINE GAME) TERHADAP KEMAMPUAN GEOMETRI DAN MENGGAMBAR ANAK SEKOLAH DASAR

Mas roro Diah Wahyu Lestari

PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan , Universitas Muhammadiyah Jakarta
Masrorodiah@ yahoo.co.id

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah mengetahui tingkat pengaruh intensitas lamanya bermain daring dengan prestasi geometri dan menggambar pada anak Sekolah Dasar. Penelitian ini dilakukan pada anak SD usia 10- 11 tahun yang menghabiskan minimal 1 jam sehari bermainan game on line baik dilakukan di warnet, rumah, komputer, handphone. Tempat penelitian dilakukan di SDN Ciputat 1, 6 dan 9 tahun ajaran 2014/2015. Penelitian ini menggunakan pendekatan diskriptif kuantitatif yang menggambarkan intensitas waktu bermain game selama 1 jam (60 menit) - 7 jam (420 menit) setiap harinya dengan melibatkan responden penelitian sebanyak 73 siswa. Pengambilan datanya melalui angket, tes bangun datar dan menggambar bebas. Teknik analisis data menggunakan regresi linier sederhana. Hasil hipotesis menunjukkan lama bermain game berpengaruh terhadap nilai geometri dan menggambar menunjukkan bahwa di dapat lebih besar pengaruh lamanya bermainan game terhadap nilai menggambar dibandingkan nilai geometri. Jika diitingkatkan lamanya permainan daring yang mengalami penurunan nilai prestasi siswa lebih besar pada nilai menggambar dibanding geometri.

Kata kunci : kecanduan game online, prestasi akademik geometri dan prestasi menggambar.

Abstract: the purpose of this study was to determine the level of intensity influence the length of playing online with geometry and drawing on the achievements of primary school children. Research was conducted on elementary school children aged 10- 11 years were spent at least 1 hour a day bermainan online gaming is best done in cafes, homes, computers, mobile phones. Place of research conducted in SDN Ciputat 1, 6 and 9 of the school year 2014/2015. This study used quantitative descriptive approach which describes the intensity time playing the game for 1 hour (60 minutes) - 7 hours (420 minutes) each day involving research respondents as many as 73 students. Capturing data through questionnaires, geometry tests and draw freely. Data were analyzed using simple linear regression. Results show hypothesized to play the game affect the value of geometry and drawing can show that in the bigger influence on the value of their pages game bermainan draw compared to the value of geometry. If increase length online games or impaired student achievement is greater in value than the drawing geometry.

Keywords: on line game, academic achievement and accomplishment drawing geometry.

Pendahuluan

Sekarang ini dikota-kota dan sebagaian desa sudah mendapatkan jaringan internet. Maka tidaklah hal yang mustahil berdiri warung internet, kemudahan mengakses informasi apapun melalui internet pada handphone. Tidak ada suatu peraturan pemerintah yang mengatur tempat usaha internet. Tidak jarang warung internet berdiri bersebrangan dengan sekolah atau pesantren. Letak warung internet yang bersebrangan dengan fasilitas pendidikan memunculkan keresahan di benak guru dan kepala sekolah. Mereka mengkhawatirkan usai jam sekolah sebagaian murid tidak langsung pulang namun menghabiskan uang jajanya di internet.

Sebagian orang tua bertaraf ekonomi menengah keatas memberikan fasilitas handphone cerdas, semacam Ipad. Kelonggaran fasilitas yang diberikan orangtua bisa memicu anak dengan leluasa mengakses internet dimanapun mereka berada. Fenomena-fenomena mendapatkan akses internet terutama Daring atau lebih di kenal online game memunculkan sejumlah penelitian yang berkaitan dengan dampak yang di timbulkan kepada anak-anak sampai remaja.

Salah satu penelitian yang didanai oleh Dikti, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan bekerjasama dengan beberapa universitas di Indonesia mengungkapkan sisi negatif yang ditimbulkan bagi siswa SD sampai SMU yang sering mengakses daring sebagaimana yang diungkapkan oleh salah satu tim peneliti Dikti Sri Tiartri (dosen psikologi tarumanegara) mengungkapkan bahwa pengguna Daring memiliki dampak negative lebih banyak dari pada positifnya, misalnya terbuangnya waktu saat main game on line akan berakibat kemunduran. Selain itu dampak personalnya terlihat dengan hilangnya waktu yang berakibat penurunan nilai sekolah karena minat belajar menurun.ⁱ

Bisa jadi, ada siswa yang banyak menghabiskan waktunya hanya untuk bermain daring menjadikannya kemunduran prestasi akademik akibat jarangya belajar dan hanya bermain daring setiap harinya.

Peneliti Sri Tiarti dan rekan hanya meneliti pada satu bidang yaitu pengaruh terhadap prestasi akademik namun tidak meneliti dari potensi lain yang dimiliki peminat daring. Perlu kiranya penelitian diarahkan pada dampak permainan daring ini dari sisi kemampuan lebih dari potensi yang dimiliki setiap anak. Peneliti dari luar negeri sudah melakukan penelitian pengaruh permainan daring ini lebih pada menghubungkan pengaruh daring terhadap potensi yang dimiliki para pelaku permainan daring ini. Hasil yang bisa kita peroleh adalah sebagai berikut, Menurut Gwen yang melakukan penelitian mulai tahun 2009-2013 tentang pengaruh video game bagi kognitif anak, mengungkapkan bahwa: *"Kids who play action play video games may be sharpening their visual attention skills n improving their capacity for visualizing three-dimensional"*. Menurut Dr Gwen Dewar pakar psikologi kognitif menemukan bahwa memang ada pengaruh positif permainan game di internet untuk memperbaiki kemampuan visual spasial melalui permainan games tiga dimensi.

Para peneliti telah menguji para pemaian game yang berpengalaman mulai dari anak-anak sampai remaja dengan memberikan tugas kognitif (e.g., Boot et al 2008; Green and Bavelier 2007; Dye et al 2009). Dibandingkan dengan bukan pemain games dengan usia yang sama, maka dapat disimpulkan hasil positif pada pemain game yang berpengalaman, yaitu: Cepat berpindah dari track obyek yang bergerak ke obyek track bergerak yang lain. Trampil menyaring informasi yang tidak relevan. Cepat tanggap beralih dari satu teks ke teks berikutnya. Memiliki kemampuan yang baik mendeteksi perubahan secara array visual.. Lebih akurat memprediksi bagaimana tiga dimensi muncul ketika bergerak.

Dari laporan penelitian tentang kemampuan kognitif anak-anak dan remaja yang trampil bermain video game diatas dapat disimpulkan bahwa mereka memiliki ketangkasan dalam bertindak bila dihadapkan pada suatu kasus dan memiliki kecerdasan visual spasial yang lebih tinggi dibandingkan anak dan remaja yang tidak berpengalaman bermain video

game. Hasil penelitian dampak negatif bermain daring lebih dipercaya para orang tua. Sehingga anak-anak yang memiliki minat pada permainan daring lebih cenderung dibatasi kegiatannya. Khalayak umum lebih menanggab bahwa daring ini tidak memiliki pengaruh apa-apa selain hiburan semata. Namun anggapan bahwa daring penyebab menurunnya prestasi belajar disekolah rendah tidak seluruhnya benar. Apabila daring ini digunakan secara bijak dan memberikan kesempatan kepada anak yang memiliki ketertarikan kepada daring untuk bermain maka memberikan peningkatan pada hasil kemampuan ketangkasan, visual spasial, dan mampu berlatih menyelesaikan masalah dengan baik.

Penelitian ini mengarah pada obyek penelitian yaitu anak usia 10-11 tahun khususnya di kelas 5 SD yang memiliki pengalaman bermain daring dengan intensitas waktu yang tinggi dibanding teman-teman yang tidak memiliki ketertarikan pada permainan daring. Mereka pelaku daring aktif dengan prestasi belajar rendah di sekolah.. Penelitian ini ingin melihat seberapa besar kemampuan anak yang aktif bermain daring menguasai pelajaran geometri dan menggambar.

Berdasarkan sejumlah hasil penelitian dan fenomena yang terjadi di masyarakat tentang fenomena negatif terkait anak-anak pelaku daring aktif peneliti lebih ingin membuktikan bahwa adakah pengaruh pemain daring aktif memiliki prestasi rendah di semua bidang geometri dan menggambar? Penelitian ini mengaitkan ada kemampuan visual spasial yang mereka miliki yang digunakan untuk menyelesaikan soal-soal geometri secara cepat dan mampu menggambar yang ditunjukkan dengan kemampuan imajinasinya dibandingkan anak-anak yang tidak tertarik bermain daring.

Penelitian ini diharapkan memiliki nilai guna bagi pelaku pendidikan berguna untuk mengembangkan potensi lebih berprestasi lagi bagi anak-anak penyuka daring. Penelitian ini berguna untuk menginspirasi guru untuk memilihkan strategi pembelajaran yang sesuai bagi anak-anak penyuka daring dengan harapan akan mampu lebih berprestasi di bidang akademik. Penelitian ini juga memberikan masukan agar orang tua tidak perlu takut terhadap anak yang memang menyukai daring namun penelitian ini menyadarkan orangtua bahwa anak-anak penyuka daring memiliki potensi di bidang lain yang bisa dikembangkan ke arah positif.

METODE

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pengaruh intensitas lamanya bermain daring dengan prestasi geometri dan menggambar pada anak Sekolah Dasar. Penelitian ini dilakukan pada anak SD usia 10 sampai 11 tahun yang menghabiskan minimal 1 jam sehari bermain game on line baik dilakukan di warnet maupun di rumah melalui komputer dan Handphone. Tempat penelitian dilakukan di 3 SD yaitu, SDN Ciputat 1, SDN Ciputat 6, dan SDN Ciputat 9 yang letak ketiganya disatu area kompleks sekolah. Waktu penelitian diadakan pada semester ganjil. Tahun ajaran 2014/2015.

Penelitian ini termasuk penelitian diskriptif kuantitatif yang menggambarkan nilai bermain game sebanyak 1 jam (60 menit) nilai maksimum lama bermain game sebanyak 7 jam (420 menit) dengan melibatkan responden penelitian sebanyak 73 siswa. Pengambilan datanya melalui pengisian kuisener melalui pengisian angket, jawab soal bangun datar semester ganjil kelas 5 dan menggambar bebas. Angket disusun untuk mengetahui lamanya bermain daring setiap harinya secara acak kemudian diambil 73 sampel yang memang menghabiskan minimal 1 jam bermain daring setiap harinya dan maksimal 7 jam bermain daring setiap harinya. Setelah ditentukan jumlah sample langkah berikutnya adalah dilakukan uji tes soal bangun datar kelas 5 semester 2 dan menggambar bebas terhadap 73 sample yang dipilih untuk dilakukan tindakan penelitian. Instrumen akan diuji validitas dan reliabilitas serta validitas konstruk.

Data yang diperoleh dari masing-masing variabel ditabulasikan dengan menggunakan tabel distribusi frekuensi. Dari tabulasi kemudian dicari harga rerata (mean), median, modus, variansi dan simpangan baku. Disamping itu peneliti menyajikan data dalam bentuk tabel histogram untuk melihat kecenderungan dari masing-masing variabel. Dan juga menghitung persentase responden berdasarkan kategori-kategori yang untuk masing-masing variabel. Adapun pengelolaan datanya menggunakan statistik model regresi linier sederhana yang harus memenuhi asumsi normalitas dan linieritas. Sedangkan untuk pengujian hipotesis pengaruh lamanya bermain game terhadap nilai geometri dan menggambar menggunakan koefisien korelasi pada regresi, koefisien determinasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengujian Hipotesis Pengaruh Lama Bermain Game dengan Nilai Matematika Geometri

1). Uji Korelasi

Koefisien korelasi pada regresi digunakan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel lama bermain game (X) terhadap nilai matematika geometri (Y1) adalah cukup kuat, sedang atau lemah. Atau apakah arah hubungan antara variabel lama bermain game (X) terhadap nilai matematika geometri (Y1) adalah positif atau negatif. Tabel berikut menjelaskan mengenai kekuatan hubungan antara variabel lama bermain game (X) terhadap nilai matematika geometri (Y1):

Tabel hubungan antara variabel lama bermain game (X) terhadap nilai matematika geometri (Y1)

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.469 ^a	.220	.209	6.17391

Sumber : Output SPSS 22

Pada tabel correlations di atas diperoleh bahwa nilai koefisien korelasi antara variabel lama bermain game (X) dengan nilai matematika geometri (Y1) adalah 0,469. Hal ini menunjukkan bahwa hubungan antara variabel lama bermain game (X) terhadap nilai matematika geometri (Y1) adalah cukup kuat karena berada pada range 0,400 – 0,599 dan dengan arah hubungan antara lama bermain game (X) dengan nilai matematika geometri (Y1) adalah negatif artinya jika variabel lama bermain game (X) ditingkatkan, maka nilai matematika geometri (Y1) akan menurun.

2). Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi adalah sebuah koefisien yang memperlihatkan besarnya variasi yang ditimbulkan oleh variabel bebas (predictor) atau besarnya kontribusi (pengaruh) yang diberikan oleh variabel independen terhadap variabel dependen yang dinyatakan dengan persentase. Hasil perhitungan koefisien determinasi dapat disajikan pada tabel sebagai berikut.

Tabel. Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.469 ^a	.220	.209	6.17391

Sumber : Output SPSS 22

Berdasarkan tabel model summary di atas menunjukkan bahwa nilai R Square (koefisien determinasi) adalah sebesar 0,220 (22,0%). Hal ini berarti bahwa besarnya kontribusi lama

bermain game (X) dengan nilai matematika geometri (Y1) adalah 22,0% sedangkan sisanya 78% ($100\% - 22,0\% = 78\%$) dipengaruhi oleh factor-faktor lain di luar penelitian.

3. Uji Regresi

Uji T-test pada regresi linier sederhana bertujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh secara individual variabel *independen* terhadap variabel *dependen*. Dimana t-tabel dihitung dengan rumus $df = n - k$, k adalah jumlah variable independen.

Tabel 4. Pengujian Regresi

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	79.309	1.551		51.123	.000
Lama bermain game (X)	-.027	.006	-.469	-4.476	.000

Sumber : Output SPSS 22

Berdasarkan hipotesis sebagai berikut :

- $H_0 : \beta = 0$ artinya lama bermain game (X) tidak berpengaruh signifikan terhadap nilai matematika geometri (Y1).
- $H_a : \beta \neq 0$ artinya lama bermain game (X) berpengaruh signifikan terhadap nilai matematika geometri (Y1)..

Dan berdasarkan kriteria pengujian sebagai berikut :

- $T_{hitung} > T_{tabel}$ dan nilai signifikan $< 0,05$, maka H_0 ditolak artinya terdapat pengaruh secara individu antara lama bermain game (X) dengan nilai matematika geometri (Y1).
- $T_{hitung} < T_{tabel}$ dan nilai signifikan $> 0,05$, maka H_0 diterima artinya tidak terdapat pengaruh secara individu antara lama bermain game (X) dengan nilai matematika geometri (Y1).

Berdasarkan tabel *Coefficients* dan asumsi tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa : Nilai T-hitung variabel lama bermain game adalah sebesar $-4,476 > \text{nilai } T_{tabel} - 1,67$ ($n - k = 73 - 1 = 72$) dan nilai signifikan adalah $0,000 < \alpha = 0,05$. Karena nilai T-hitung variable Tunjangan Kinerja $-4,476 > \text{nilai } t_{tabel} = -1,67$ dan nilai signifikan $0,000 < \alpha = 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti bahwa variabel lama bermain game berpengaruh secara signifikan terhadap variabel nilai matematika geometri.

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dari koefisien regresi diatas, maka dapat dibuat suatu persamaan regresi sebagai berikut:

$$\hat{Y}_1 = a + b X$$

$$\hat{Y}_1 = 79,309 - 0,027X$$

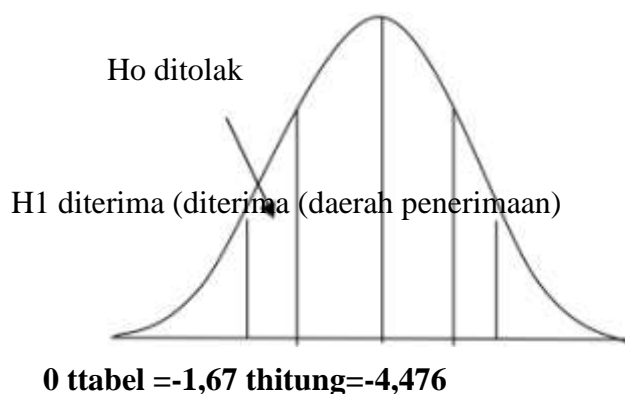
Dimana :

a = konstanta
b = koefisien regresi
X = lama bermain game
Y1 = nilai matematika geometri

Berdasarkan persamaan regresi linier sederhana di atas dapat disimpulkan bahwa pada saat variabel lama bermain game bernilai konstan maka nilai matematika geometri adalah sebesar 79,309. Besarnya pengaruh yang terdapat pada variabel lama bermain game terhadap nilai matematika geometri adalah sebesar -0,027 dan berpengaruh secara negatif, dimana penambahan lama bermain game sebesar satu satuan unit akan berpengaruh kepada penurunan nilai matematika geometri sebesar 0,027 (2,7%).

4. Uji Hipotesis

Berdasarkan perhitungan pada tabel koefisien di atas menunjukkan bahwa diperoleh thitung sebesar -4,476 dan nilai ttabel sebesar -1,67 dengan nilai signifikan sebesar 0,000 < nilai $\alpha = 0,05$. Karena nilai thitung $-4,476 > -1,67$ dan nilai signifikan $0,000 < \text{nilai } \alpha = 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel lama bermain game (X) berpengaruh negatif terhadap nilai matematika geometri (Y1). Hal ini dapat dilihat pada gambar uji t dibawah ini :



Berdasarkan pada gambar di atas, maka dinyatakan bahwa thitung berada pada daerah penolakan H_0 , maka dapat dinyatakan hipotesis nol (H_0) yang berarti terdapat pengaruh negatif antara lama bermain game terhadap nilai matematika geometri.

2. Pengujian Hipotesis Pengaruh Lama Bermain Game dengan Nilai Menggambar

1). Uji Korelasi

Koefisien korelasi pada regresi digunakan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel lama bermain game (X) terhadap nilai menggambar (Y2) adalah cukup kuat, sedang atau lemah. Atau apakah arah hubungan antara variabel lama bermain game (X) terhadap nilai menggambar (Y2) adalah positif atau negatif. Tabel 4.19 menjelaskan mengenai kekuatan hubungan antara variabel lama bermain game (X) terhadap nilai menggambar (Y2):

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.531 ^a	.282	.272	7.24091

a. Predictors: (Constant), Lama bermain game (X)

b. Dependent Variable: Nilai Menggambar (Y2)

Berdasarkan table Model Summary diperoleh nilai kekuatan hubungan (R) antara lama bermain game (X) terhadap nilai menggambar (Y2) adalah sebesar 0,531 (53,1%). Hal ini menunjukkan bahwa hubungan lama bermain game (X) terhadap nilai menggambar (Y2)

adalah cukup kuat karena berada pada range 0,400 – 0,600 dan dengan arah hubungan antara lama bermain game (X) terhadap nilai menggambar (Y2) adalah positif artinya jika lama bermain game bertambah (X3), maka nilai menggambar (Y2) akan menurun.

2). Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi adalah sebuah koefisien yang memperlihatkan besarnya variasi yang ditimbulkan oleh variabel bebas (predictor) atau besarnya kontribusi (pengaruh) yang diberikan oleh variabel independen terhadap variabel dependen yang dinyatakan dengan persentase. Hasil perhitungan koefisien determinasi dapat disajikan pada table sebagai berikut.

Tabel Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.531 ^a	.282	.272	7.24091

a.Predictors: (Constant), Lama bermain game (X)

b.Dependent Variable: Nilai Menggambar (Y2)

Sumber : Output SPSS 17

Berdasarkan tabel model summary di atas menunjukkan bahwa nilai R Square (koefisien determinasi) adalah sebesar 0,282 (28,2%). Hal ini berarti bahwa besarnya kontribusi variable lama bermain game (X) terhadap nilai menggambar (Y2) adalah 28,2% sedangkan sisanya 71.8% ($100\% - 28,2\% = 71,8\%$) dipengaruhi oleh factor-faktor lain di luar penelitian.

3. Uji Regresi

Uji t-test pada regresi linier sederhana bertujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh secara individual variabel *independen* terhadap variabel *dependen*. Dimana t-tabel dihitung dengan rumus $df = n - k$, k adalah jumlah variabel independen.

Tabel Pengujian Regresi

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	82.382	1.819		45.279	.000
Lama bermain game (X)	-.038	.007	-.531	-5.283	.000

a. Dependent Variable: Nilai Menggambar (Y2)

Sumber : Output SPSS 17

Berdasarkan hipotesis sebagai berikut :

- $H_0 : \beta = 0$ artinya lama bermain game (X) tidak berpengaruh signifikan terhadap nilai menggambar (Y2).
- $H_a : \beta \neq 0$ artinya lama bermain game (X) berpengaruh signifikan terhadap nilai menggambar (Y2).

Dan berdasarkan kriteria pengujian sebagai berikut :

- $T_{hitung} > T_{tabel}$ dan nilai signifikan $< 0,05$, maka H_0 ditolak artinya terdapat pengaruh secara individu antara lama bermain game (X) berpengaruh signifikan terhadap nilai menggambar (Y2).
- $T_{hitung} < T_{tabel}$ dan nilai signifikan $> 0,05$, maka H_0 diterima artinya tidak terdapat pengaruh secara individu antara artinya lama bermain game (X) tidak berpengaruh signifikan terhadap nilai menggambar (Y2).

Berdasarkan tabel *Coefficients* dan asumsi tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa : Nilai T-hitung variabel lama bermain game adalah sebesar $-5,283 > \text{nilai } T_{tabel} - 1,67$ ($n-k = 73-1=72$) dan nilai signifikan adalah $0,000 < \alpha = 0,05$. Karena nilai T-hitung variable lama bermain game $-5,283 > \text{nilai } t_{tabel} = -1,68$ dan nilai signifikan $0,000 < \alpha = 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti bahwa variabel lama bermain game berpengaruh secara signifikan dan negatif terhadap variabel nilai menggambar. Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dari koefisien regresi diatas, maka dapat dibuat suatu persamaan regresi sebagai berikut:

$$\hat{Y}_2 = a + b X$$

$$\hat{Y}_2 = 82,582 - 0,038X$$

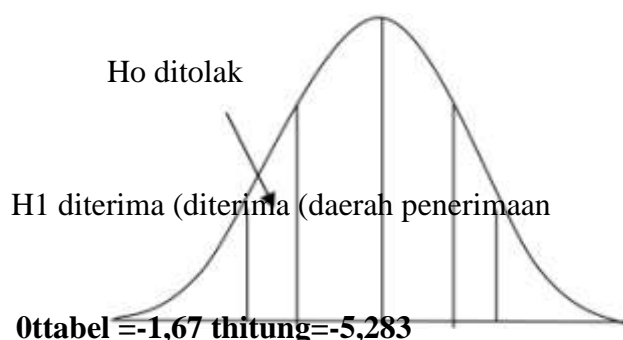
Dimana :

a = konstanta
b = koefisien regresi
X = lama bermain game
Y2 = nilai menggambar

Berdasarkan persamaan regresi linier sederhana di atas dapat disimpulkan dengan nilai konstanta sebesar 82,582 menyatakan bahwa jika tidak ada peningkatan dari lama bermain game (X), maka nilai menggambar (Y2) adalah sebesar 82,582. Sedangkan untuk nilai koefisien regresi (b) sebesar -0,038 artinya bahwa setiap peningkatan lama bermain game (X) sebanyak satu point, maka dapat menurunkan nilai menggambar sebesar 0,038 (3,8%).

4. Uji Hipotesis

Berdasarkan perhitungan pada tabel koeficient di atas menunjukkan bahwa diperoleh thitung sebesar -5,283 dan nilai ttabel sebesar -1,67 dengan nilai signifikan sebesar $0,000 < \text{nilai } \alpha = 0,05$. Karena nilai thitung $-5,283 > -1,67$ dan nilai signifikan $0,000 < \text{nilai } \alpha = 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa variable lama bermain game (X) berpengaruh signifikan dan negatif terhadap nilai menggambar (Y2). Hal ini dapat dilihat pada gambar uji t dibawah ini :



. Berdasarkan pada gambar di atas, maka dinyatakan bahwa t hitung berada pada daerah penolakan H_0 , maka dapat dinyatakan hipotesis nol (H_0) yang berarti terdapat pengaruh signifikan dan negative antara lama bermain game terhadap nilai menggambar.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disebutkan diketahui bahwa:

- a. Hasil pengujian hipotesis pengaruh lamanya bermain game dan nilai matematika geometri dengan menggunakan uji korelasi, koefisien determinasi, dan uji regresi. Hasilnya diperoleh sebagai berikut, hubungan antara variabel lama bermain game (X) terhadap nilai matematika geometri (Y1) adalah cukup kuat. Jika variabel lama bermain game (X) ditingkatkan, maka nilai matematika geometri (Y1) akan menurun. Besarnya pengaruh (kontribusi) lama bermain game (X) dengan nilai matematika geometri (Y1) adalah 22% sedangkan sisanya 78% dipengaruhi faktor-faktor lain di luar penelitian.
- b. Hasil uji Regresi menunjukkan bahwa variabel lama bermain game berpengaruh secara signifikan terhadap variabel nilai matematika geometri. Apabila ada penambahan waktu bermain game sebesar satu unit akan berpengaruh kepada penurunan nilai matematika geometri sebesar 0,027 (2,7%). Uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh negatif antara lama bermain game terhadap nilai matematika geometri.
- c. Hasil uji korelasi menunjukkan jika lama bermain game (X) bertambah maka nilai menggambar (Y2) akan menurun. Besarnya pengaruh (kontribusi) lama bermain game (X) terhadap nilai menggambar (Y2) adalah 28,2% sedangkan sisanya 71,8% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Uji hipotesis menunjukkan variabel lama bermain game berpengaruh secara signifikan terhadap nilai variabel nilai menggambar. Artinya bahwa setiap peningkatan lama bermain game (X) sebanyak satu point, maka dapat menurunkan nilai menggambar sebesar 0,038 (3,8%). Hasil uji regresi sederhana menunjukkan bahwa tingkat intensitas bermain daring berpengaruh pada prestasi nilai geometri dan menggambar.
- d. Hasil hipotesis atas kedua hasil penelitian yaitu lama bermain game berpengaruh terhadap nilai geometri dan menggambar menunjukkan bahwa dapat lebih besar pengaruh lamanya bermain game terhadap nilai menggambar dibandingkan nilai geometri. Jika ditingkatkan lamanya permainan daring yang mengalami penurunan nilai prestasi siswa lebih besar pada nilai menggambar dibanding geometri.

KESIMPULAN

- a. Variabel lama bermain game berpengaruh secara signifikan terhadap variabel nilai matematika geometri sebesar 0,027 (2,7%). Uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh negatif antara lama bermain game terhadap nilai matematika geometri.
- b. Variabel lama bermain game berpengaruh secara signifikan terhadap nilai variabel nilai menggambar sebesar 0,038 (3,8%).
- c. Lama bermain game berpengaruh terhadap nilai geometri dan menggambar menunjukkan bahwa dapat lebih besar pengaruh lamanya bermain game terhadap nilai menggambar dibandingkan nilai geometri.

DAFTAR PUSTAKA

- Bean, Renold. *Cara Mengembangkan Kreatifitas Anak*. Jakart: Bina rupa aksara. 1995.
- Bugin, Burhan *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Burhan Bugin. Jakarta.: Kencana. 2005.
- Cambell.Dickinson. *Multiple Intelligences Metode Terbaru Melesatkan Kecerdasan*. Jakarta: Insiani press. 2002.

- Einon. Dorothy. *Anak Kreatif Mengenal dan Membangkitkan bakat alami anak anda*. Jakarta: Charisma Publising group. 2002.
- Hurlock, Elizabeth. *Psikologi perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga. 2000.
- Purwanto, Agus. *Panduan laboratorium Statistic Inferensial*. Agus Purwanto. Jakarta: Garsindo. 2007,
- Suparno, Paul *Teori Perkembangan Kognitif* Jean Piaget.. Jakarta: Kanisius. 2001.
- Suhermi. Sahatta Saragih. *Strategi pembelajaran Matematika*. Riau: Cendekia Insani Pekanbaru. 2006
- Subhan, Ruhadi. *Statistik Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia. 2005,
- Tim femina. *Multiple Intelligences Mengenal & merangsang Potensi kecerdasan anak*. Jakarta: Grafika Multi Warna 2003.
- Tim penyusun. *Khazanah Pengetahuan bagi Anak-anak Matematika*. Jakarta. Tira pustaka. 1980.
- <http://www.Pojokdipora.file.wordpress.com/2012/05/program-pembelajaran-sd-kelas-V-semester-2>.
- <http://www.parentingscience.com/beneficial-effects-of-video-games.html>